

TUGAS AKHIR
DASAR PROGRAM PERENCANAAN DAN PERANCANGAN
ARSITEKTUR (DP3A)

PENGEMBANGAN AMENITAS DI KAWASAN KAUMAN SURAKARTA
DENGAN KONSEP *INFILL DESIGN* DAN *ADAPTIVE REUSE*



Diajukan Sebagai Persyaratan Guna Mencapai Strata Sarjana-1
Program Studi Arsitektur Fakultas Teknik
Universitas Muhammadiyah Surakarta

Disusun Oleh:
Hafsah Intifadhoh Rabbaniyah
NIM: D300150135

PROGRAM STUDI ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
2019

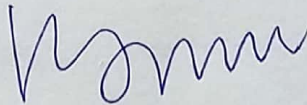
LEMBAR PENGESAHAN
TUGAS AKHIR
DASAR PROGRAM PERENCANAAN DAN PERANCANGAN
ARSITEKTUR (DP3A)

Program Studi Arsitektur Fakultas Teknik
Universitas Muhammadiyah Surakarta

Judul : Pengembangan Amenitas di Kawasan Kauman Surakarta
dengan Konsep *Infill Design* dan *Adaptive Reuse*
Penyusun : Hafsah Intifadhoh Rabbaniyah
NIM : D300150135

Disetujui untuk disampaikan di hadapan Dewan Penguji
Program Studi Arsitektur Fakultas Teknik
Universitas Muhammadiyah Surakarta

Telah diperiksa dan disahkan oleh:
Pembimbing



Wisnu Setiawan, S.T., M.Arch, Ph.D.

NIK. 880

LEMBAR PENILAIAN

TUGAS AKHIR

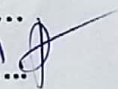
DASAR PROGRAM PERENCANAAN DAN PERANCANGAN ARSITEKTUR (DP3A)

Program Studi Arsitektur Fakultas Teknik
Universitas Muhammadiyah Surakarta

Judul : Pengembangan Amenitas di Kawasan Kauman
Surakarta dengan Pendekatan *Infill Design* dan
Adaptive Reuse

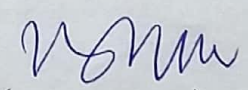
Penyusun : Hafsa Intifadhoh Rabbaniyah

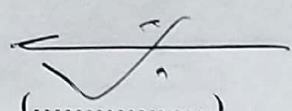
NIM : D300150135

Setelah melalui tahapan pengujian
di hadapan Dewan Penguji pada tanggal 1 April 2019
dinyatakan LULUS dengan nilai angka/huruf 82,6 / A 

Surakarta, 8 April 2019

Dewan Penguji:

1. Pembimbing : Wisnu Setiawan, S.T., M.Arch., Ph.D. (.....) 

2. Penguji : Ir. Nurhasan, M.T. 

LEMBAR PENILAIAN

TUGAS AKHIR

DASAR PROGRAM PERENCANAAN DAN PERANCANGAN ARSITEKTUR (DP3A)

Program Studi Arsitektur Fakultas Teknik

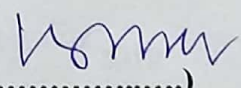
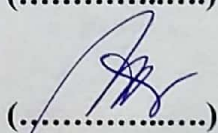
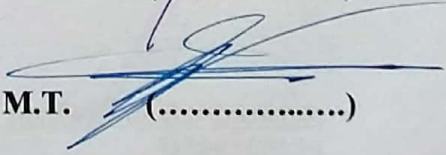
Universitas Muhammadiyah Surakarta

Judul : Pengembangan Amenitas di Kawasan Kauman Surakarta
dengan Pendekatan *Infill Design* dan *Adaptive Reuse*
Penyusun : Hafsa Intifadhoh Rabbaniyah
NIM : D300150135

Setelah melalui tahapan pengujian
di hadapan Dewan Penguji pada tanggal 9 Juli 2019
dinyatakan LULUS dengan nilai angka/huruf 79,6 (A)

Surakarta, 22 Juli 2019


Dewan Penguji:

1. Pembimbing : Wisnu Setiawan, S.T., M.Arch., Ph.D. (.....) 
2. Penguji I : Ir. Indrawati, M.T. (.....) 
3. Penguji II : Ir. Alpha Febela Priyatmono, M.T. (.....) 

Dekan Fakultas Teknik

Ketua Program Studi Arsitektur


Ir. Sri Sunarjono, M.T., Ph.D., IPM
NIK. 682


Dr. Ir. Widyastuti Nurjayanti
NIK. 386

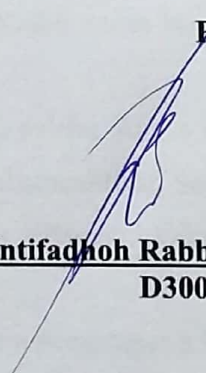
LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya memberikan pernyataan bahwa: (1) di dalam Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan pada suatu perguruan tinggi lainnya; (2) sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis maupun diterbitkan oleh orang lain, kecuali secara tertulis diacu pada naskah dan disebutkan pada daftar pustaka; (3) DP3A ini disusun dengan mengikuti kaidah penulisan ilmiah yang baku dan benar.

Apabila kelak terbukti terdapat ketidakbenaran dalam pernyataan saya di atas, maka akan saya pertanggungjawabkan dengan sepenuhnya.

Surakarta, *1 Agustus* 2019

Penulis,


Hafsa Intifadhoh Rabbaniyah
D300150135

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirabbil'almamin. Segala puji bagi Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, juga shalawat serta salam senantiasa tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW. Rasa syukur penulis panjatkan atas nikmat kemampuan dan kemudahan dari Allah SWT, sehingga penulis mampu menyelesaikan laporan Dasar Program Perencanaan dan Perancangan Arsitektur (DP3A) dengan judul **“Pengembangan Amenitas di Kawasan Kauman Surakarta dengan Konsep *Infill Design* dan *Adaptive Reuse*”**.

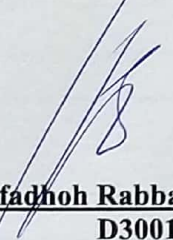
Laporan ini merupakan syarat wajib yang harus ditempuh guna menyelesaikan pendidikan Strata I (S1) pada Program Studi Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Surakarta. Penulis menyadari bahwa terselesaikannya laporan ini tidak lepas dari bantuan, saran, dorongan dan do'a orang-orang di sekitar penulis. Berkenaan dengan hal tersebut, penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Segenap keluarga penulis yang selalu mendo'akan dan mendukung baik secara morel dan materiel sehingga penulis dapat sampai pada titik ini.
2. Bapak Wisnu Setiawan, S.T., M.Arch., Ph.D., selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, kritik dan saran membangun pada laporan ini.
3. Ibu Dr. Ir. Widyastuti Nurjayanti, M.T., selaku Ketua Program Studi Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Surakarta.
4. Olivia Irenae, Tri Wijayanti, dan Yumna Rihadatul Ghina yang selalu hadir sebagai penyemangat.
5. Seluruh pihak yang telah berkontribusi dalam penyelesaian laporan ini.

Penulis menyadari bahwa terdapat kekurangan pada laporan ini. Penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun, sehingga laporan ini dapat memberikan manfaat bagi penulis pada khususnya dan pembaca pada umumnya.

Surakarta, 1 Agustus 2019

Penulis,


Hafsa Intifadhoh Rabbaniyah
D300150135

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PENILAIAN.....	iii
LEMBAR PENILAIAN.....	iv
LEMBAR PERNYATAAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL.....	xv
ABSTRAK	xvi
<i>ABSTRACT</i>	xvii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Deskripsi.....	1
1.2 Latar Belakang	2
1.2.1 Kota Pusaka di Mata Dunia	3
1.2.2 Pengembangan Kota Pusaka sebagai Pariwisata	4
1.2.3 Peran Kota Surakarta dalam Pelestarian Kota Pusaka.....	5
1.2.4 Potensi <i>Heritage Tourism</i> di Surakarta.....	6
1.2.5 Kauman Surakarta dan Upaya Revitalisasi yang Dilakukan	7
1.2.6 Pengembangan Kawasan Kauman sebagai <i>Heritage Tourism</i>	8
1.3 Rumusan Masalah	9
1.4 Tujuan Dan Sasaran	9
1.4.1 Tujuan	9
1.4.2 Sasaran	10
1.5 Lingkup Pembahasan	10
1.5.1 Lingkup Pembahasan Makro	10
1.5.2 Lingkup Pembahasan Meso	10
1.5.3 Lingkup Pembahasan Mikro.....	11
1.6 Metode Pembahasan.....	11

1.7	Sistematika Penulisan.....	12
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....		13
2.1	<i>Urban Design</i>	13
2.1.1	Teori <i>Urban Design</i> oleh Hamid Shirvani.....	13
2.1.2	Teori <i>Urban Design</i> oleh Roger Trancik.....	14
2.2	<i>Urban Catalyst</i>	15
2.2.1	Pengertin <i>Urban Catalyst</i>	15
2.2.2	Proses Terbentuknya <i>Urban Catalyst</i>	15
2.3	Pariwisata	18
2.3.1	Pengertian Pariwisata.....	18
2.3.2	Jenis Pariwisata.....	20
2.3.3	Aspek Pengembangan Pariwisata	20
2.4	<i>Urban Tourism</i>	22
2.4.1	Pengertian <i>Urban Tourism</i>	22
2.4.2	Komponen Pembentuk <i>Urban Tourism</i>	22
2.4.3	Pengembangan <i>Urban Tourism</i>	23
2.5	<i>Urban Heritage Tourism</i>	25
2.5.1	Pengertian <i>Urban Heritage Tourism</i>	25
2.5.2	<i>Heritage Trails</i>	25
2.6	<i>Adaptive Reuse</i>	26
2.6.1	Pengertian <i>Adaptive Reuse</i>	26
2.6.2	Manfaat <i>Adaptive Reuse</i>	27
2.6.3	Ketentuan dalam Penerapan <i>Adaptive Reuse</i>	28
2.7	<i>Infill Design</i>	28
2.7.1	Pengertian <i>Infill Design</i>	28
2.7.2	Tujuan dari <i>Infill Design</i>	29
2.7.3	Pendekatan dalam <i>Infill Design</i>	30
2.7.4	Prinsip-prinsip <i>Infill Design</i>	34
2.8	Tinjauan Koridor Kawasan	36
2.8.1	Jaringan pejalan kaki	36
2.8.2	Sarana Jaringan Pejalan Kaki	37

2.9	Parameter Desain.....	39
2.9.1	Amenitas	39
2.9.2	<i>Infill Design</i>	40
2.9.3	<i>Adaptive Reuse</i>	41
2.9.4	<i>Heritage Trails</i>	41
BAB III GAMBARAN UMUM LOKASI DAN GAMBARAN PERENCANAAN ..		42
3.1	Gambaran Umum Kota Surakarta	42
3.2	Gambaran Umum Kecamatan Pasar Kliwon	44
3.3	Gambaran Umum Kauman.....	45
3.4	Sejarah Kelurahan Kauman.....	46
1.4.1	Asal Mula Kampung Kauman	46
1.4.2	Perubahan Pola Kepemilikan Kampung Kauman	47
1.4.3	Pergeseran Spasial Fisik dan Non-Fisik	48
1.4.4	Berkembangnya Usaha Batik	49
1.4.5	Perubahan Arsitektural Kawasan Bersejarah Kauman	50
3.5	Kondisi Fisik Kelurahan Kauman	51
4.5.1	Kondisi lahan dan bangunan.....	52
4.5.2	Kondisi Ruang Terbuka Hijau (RTH)	53
4.5.3	Taman rekreasi dan kegiatan olahraga	53
4.5.4	Kondisi jalan	53
3.6	Kondisi Non Fisik Kelurahan Kauman	54
3.6.1	Sosial Budaya Kauman Sebagai Kampung Santri.....	54
3.6.2	Sosial Budaya Kauman Sebagai Kampung Batik.....	56
3.7	Lingkup Kawasan Perancangan	57
3.7.1	<i>Restaurant</i> pada Lokasi Perancangan 1	59
3.7.2	Warung Wedangan dan Cafe pada Lokasi Perancangan 2 dan 3 ...	60
3.7.3	<i>Kauman Mini Museum</i> pada Lokasi Perancangan 4.....	61
3.7.4	<i>Kauman Open Center</i> pada Lokasi Perancangan 5	62
3.7.5	<i>Homestay</i> pada Lokasi Perancangan 6	63
3.8	Gagasan Perencanaan Makro	64
3.8.1	Gagasan Perencanaan Kawasan Wisata yang Terintegrasi	64

3.8.2	Gagasan Perencanaan Koridor Wisata.....	65
3.9	Gagasan Perencanaan Meso	66
3.10	Gagasan Perencanaan Mikro.....	68
BAB IV ANALISIS KONSEP PERENCANAAN DAN PERANCANGAN		69
4.1	Analisis dan Konsep Makro	69
4.1.1	Potensi Kawasan di Sekitar Keraton Kasunanan Surakarta sebagai Destinasi Wisata dengan Konsep <i>Heritage Tourism</i>	69
4.1.2	Skenario Pengembangan Kawasan Wisata	70
4.2	Analisis dan Konsep Meso	71
4.2.1	Atraksi Wisata di Kawasan Kauman	71
4.2.2	Rekayasa Arus Wisatawan menuju Kawasan Kauman	72
4.2.3	Koridor Wisata sebagai Katalisator Kawasan Kauman.....	73
4.2.4	Rekayasa Sirkulasi dan Area Parkir Kawasan Kauman	75
4.2.5	Rekayasa Magnet Kawasan sebagai <i>Activity Support</i> Kauman.....	75
4.2.6	Konsep Pedestrian dan <i>Street Furniture</i> Kawasan Kauman.....	76
4.2.7	Wisata Batik Kauman	77
4.2.8	Wisata Bangunan Kuno/ <i>Heritage</i>	78
4.2.9	Penataan Pedagang Kaki Lima (PKL)	79
4.3	Analisis dan Konsep Mikro.....	79
4.3.1	Alih Fungsi Ruang.....	79
4.3.2	Analisis dan Konsep Program Ruang	81
4.3.3	Analisis dan Konsep Massa	85
4.3.4	Analisis dan Konsep Tampilan Arsitektur.....	85
4.3.5	Analisis dan Konsep Struktur Utilitas	87
4.4	Analisis dan Konsep Bangunan.....	88
4.4.1	<i>Restaurant</i>	88
4.4.2	Warung Wedangan dan Cafe	90
4.4.3	Kauman Mini Museum	91
4.4.4	<i>Kauman Open Center</i>	93
4.4.5	<i>Homestay</i>	94
DAFTAR PUSTAKA		96

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Skema pariwisata.....	19
Gambar 2. 2 Elemen-elemen pariwisata kota	19
Gambar 2. 3 Jenis-jenis pariwisata.....	20
Gambar 2. 4 Penerapan infill design	29
Gambar 2. 5 Diagram derajat perbedaan desain visual	31
Gambar 2. 6 Hotel Ibis Surabaya dengan pendekatan <i>matching</i>	32
Gambar 2. 7 Kondisi bangunan asli	32
Gambar 2. 8 Kondisi bangunan saat ini	32
Gambar 2. 9 Potongan bangunan	32
Gambar 2. 10 Denah bangunan.....	33
Gambar 2. 11 Sketsa konsep	33
Gambar 2. 12 Stuktur bangunan	33
Gambar 2. 13 Interior bangunan	33
Gambar 2. 14 British Museum karya Norman Foster dengan pendekatan <i>compatible laras</i>	34
Gambar 2. 15 Library at Waterford dengan pendekatan <i>compatible kontras</i>	34
Gambar 2. 16 Fasilitas jalur hijau	37
Gambar 2. 17 Fasilitas lampu penerangan	38
Gambar 2. 18 Fasilitas tempat duduk.....	38
Gambar 2. 19 Fasilitas tempat sampah	39
Gambar 2. 20 Fasilitas marka jalan.....	39
Gambar 3. 1 Peta rencana pola ruang Kota Surakarta Tahun 2031	43
Gambar 3. 2 Peta Pola Ruang SPK Kawasan I	44
Gambar 3. 3 Peta persebaran kampung di Kauman Surakarta.....	46
Gambar 3. 4 Peta figure ground Kelurahan Kauman.....	52
Gambar 3. 5 Peta ruang terbuka hijau Kelurahan Kauman.....	53
Gambar 3. 6 Lokasi langgar dan rumah abdi dalem di Kampung Kauman.....	55
Gambar 3. 7 Kondisi eksisting bangunan-bangunan di Kampung Kauman	55
Gambar 3. 8 Figure ground lingkup kawasan perancangan.....	57
Gambar 3. 9 Sebaran aktivitas di Kauman.....	58
Gambar 3. 10 Segmentasi kawasan Kauman	58
Gambar 3. 11 Sebaran lokasi perancangan	59
Gambar 3. 12 Lokasi perancangan 1	60
Gambar 3. 13 Dimensi lokasi perancangan 1.....	60
Gambar 3. 14 Lokasi perancangan 2 dan 3	61
Gambar 3. 15 Dimensi lokasi perancangan 2 dan 3.....	61
Gambar 3. 16 Lokasi perancangan 4.....	62
Gambar 3. 17 Dimensi lokasi perancangan 4.....	62
Gambar 3. 18 Lokasi perancangan 5.....	62

Gambar 3. 19 Dimensi lokasi perancangan 5.....	63
Gambar 3. 20 Lokasi perancangan 6.....	63
Gambar 3. 21 Dimensi lokasi perancangan 6.....	63
Gambar 3. 22 Kawasan yang menjadi gagasan perencanaan integrated urban tourism	65
Gambar 3. 23 Jalur dalam gagasan perencanaan koridor perbelanjaan	66
Gambar 3. 24 Kawasan Kauman yang menjadi gagasan perencanaan meso.....	67
Gambar 4. 1 Potensi kawasan wisata yang terintegrasi	69
Gambar 4. 2 Skenario pengembangan	70
Gambar 4. 3 Koridor wisata sebagai potensi pengembangan	71
Gambar 4. 4 Reaksi katalis dalam pengembangan wisata	71
Gambar 4. 5 Konsep rekayasa wisatawan menuju Kauman	73
Gambar 4. 6 Koridor wisata Kauman	74
Gambar 4. 7 Usulan desain jalan menuju Kauman	74
Gambar 4. 8 Usulan rekayasa sirkulasi kawasan	75
Gambar 4. 9 Magnet kawasan Kauman	76
Gambar 4. 10 Desain papan informasi	76
Gambar 4. 11 Ornamen 1 papan informasi	77
Gambar 4. 12 Ornamen 2 papan informasi	77
Gambar 4. 13 Desain lampu penerangan jalan.....	77
Gambar 4. 14 Usulan jalur wisata batik	78
Gambar 4. 15 Usulan jalur wisata bangunan kuno	78
Gambar 4. 16 Usulan penataan PKL.....	79
Gambar 4. 17 Elemen atap di Kauman	85
Gambar 4. 18 Elemen konsol di Kauman	85
Gambar 4. 19 Elemen fasad di Kauman.....	86
Gambar 4. 20 Elemen hias pada atap Kuman	86
Gambar 4. 21 Elemen jendela Kauman.....	86
Gambar 4. 22 Elemen jendela di Kauman	86
Gambar 4. 23 Elemen pintu di Kauman.....	86
Gambar 4. 24 Elemen pintu, jendela Kauman	86
Gambar 4. 25 Pengaplikasian pondasi menerus.....	87
Gambar 4. 26 Pengaplikasian pondasi setempat	87
Gambar 4. 27 Skema air bersih	88
Gambar 4. 28 Skema air kotor dan air hujan	88
Gambar 4. 29 Denah eksisting rumah Ketib Anom 1	89
Gambar 4. 30 Tampak samping kanan rumah Ketib Anom 1.....	89
Gambar 4. 31 Tampak depan rumah Ketib Anom 1	89
Gambar 4. 32 Analisis dan konsep Warung Wedangan dan cafe	90
Gambar 4. 33 Formula pada Warung Wedangan.....	91
Gambar 4. 34 Analisis dan konsep Kauman Mini Museum	91
Gambar 4. 35 Formula massa bangunan penerimaan <i>Kauman Mini Museum</i>	92

Gambar 4. 36 Formula pada ruang diskusi <i>Kauman Mini Museum</i>	93
Gambar 4. 37 Analisis dan konsep Kauman Open Center.....	93
Gambar 4. 38 Formula yang digunakan pada <i>Kauman Open Center</i>	94
Gambar 4. 39 Analisis dan konsep homestay	95
Gambar 4. 40 Formula yang digunakan pada Homestay Kauman.....	95

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Komponen pembentuk kampung wisata	23
Tabel 2. 2 Faktor penarik pariwisata	24
Tabel 2. 3 Elemen visual dalam insertion	30
Tabel 2. 4 Prinsip-prinsip infill design.....	35
Tabel 2. 5 Elemen visual dalam insertion	40
Tabel 4. 1 Usulan alih fungsi ruang pada lokasi perancangan.....	80
Tabel 4. 2 Ketinggian dan Koefisien Bangunan.....	80
Tabel 4. 3 Besaran Ruang.....	82

Pengembangan Amenitas di Kawasan Kauman Surakarta dengan Konsep *Infill Design* dan *Adaptive Reuse*

Hafsah Intifadhoh Rabbaniyah

Fakultas Teknik Program Studi Arsitektur Universitas Muhamadiyah Surakarta

e-mail: hirabbaniyah@gmail.com

ABSTRAK

Kauman menjadi salah satu kawasan kuno bersejarah yang memiliki karakter spesifik di Surakarta. Kauman dulunya merupakan kampung yang digunakan sebagai tempat tinggal oleh para abdi dalem bidang keagamaan Keraton Surakarta. Kauman memiliki potensi terkait bangunan kuno yang jika dimanfaatkan kembali dapat meningkatkan perekonomian kota. *Heritage tourism* saat ini sedang mengalami pertumbuhan yang subur. Pemanfaatan kembali atau revitalisasi pada bangunan-bangunan kuno dengan fungsi baru yang signifikan seperti restoran, motel, kafe dan lain sebagainya memperlihatkan bahwa potensi-potensi tersebut dapat mendukung perekonomian kota. Hal ini juga berlaku bagi kawasan Kauman yang secara fisik tumbuh dan berkembang bersama dengan keberadaan bangunan-bangunan kuno. Kawasan Kauman yang terus berada dalam jalur revitalisasi dan diimbangi dengan pemeliharaan kawasan akan menghadirkan kawasan wisata yang ramah pengunjung. Kondisi ini tentunya harus diimbangi pula dengan ketersediaan aspek amenitas kawasan yang dapat berupa restoran, penginapan, kafe dan fasilitas lainnya. Selain itu pengadaan amenitas kawasan dapat dilakukan dengan berdasarkan pada konsep *adaptive reuse* dan juga *infill design* untuk tetap menjaga nilai kawasan yang ada. Metode pembahasan yang digunakan adalah kualitatif-deskriptif dengan menggunakan data primer dari observasi lapangan dan data sekunder dari tinjauan literatur. Dari hasil analisis dan konsep didapatkan hasil berupa usulan desain pada kawasan pengembangan Kauman berupa amenitas dengan fungsi sebagai *Restaurant*, *Warung Wedangan*, *Café*, *Kauman Mini Museum*, *Kauman Open Center*, dan *Homestay*. Usulan desain merupakan desain dengan konsep *infill design* dan *adaptive reuse* sebagai salah satu upaya dalam revitalisasi kawasan dengan mempertahankan karakteristik melalui pendekatan *urban heritage tourism*.

Kata kunci: Kauman Surakarta, revitalisasi, *infill design*, *adaptive reuse*

Development of Amenities in the Surakarta Kauman Region with the Infill Design and Adaptive Reuse Concept

Hafsah Intifadhoh Rabbaniyah

*Faculty of Engineering, Architecture Department, Muhammadiyah University of
Surakarta*

e-mail: hirabbaniyah@gmail.com

ABSTRACT

Kauman is one of the historical ancient regions that has a specific character in Surakarta. Kauman was once a village that was used as a place of residence by servants in the religious field of the Keraton Surakarta. Kauman has potential related to ancient buildings which if used again can improve the city's economy. Heritage tourism is currently experiencing fertile growth. Reuse or revitalization of ancient buildings with significant new functions such as restaurants, motels, cafes and so on shows that these potentials can support the city's economy. This also applies to the Kauman area which physically grows and develops along with the existence of ancient buildings. The Kauman area which continues to be in the path of revitalization and balanced with the maintenance of the area will present a tourist-friendly tourist area. This condition certainly must be balanced with the availability of regional amenities that can be in the form of restaurants, inns, cafes and other facilities. In addition, the procurement of regional amenities can be carried out based on the concept of adaptive reuse and infill design to maintain the value of the existing area. The discussion method used is qualitative-descriptive using primary data from field observations and secondary data from the literature review. From the results of the analysis and concepts the results are in the form of design proposals in the Kauman development area in the form of amenities with functions as Restaurants, Warung Wedangan, Café, Kauman Mini Museum, Kauman Open Center, and Homestay. The design proposal is a design with the infill design and adaptive reuse concept as one of the efforts in revitalizing the area by maintaining characteristics through the approach of urban heritage tourism.

Keyword: Kauman Surakarta, revitalization, infill design, adaptive reuse